

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN IPAS**  
**UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**  
**DI KELAS IV UPT SDN 2 MAKALE**

**Eunike Toding<sup>1</sup>, Weryanti L. Langi<sup>2</sup>, Eky Setiawan Salo<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>123</sup>

Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>123</sup>

[todingeunike@gmail.com](mailto:todingeunike@gmail.com)<sup>1</sup>, [weryanti@ukitoraja.ac.id](mailto:weryanti@ukitoraja.ac.id)<sup>2</sup>, [ekysalo@gmail.com](mailto:ekysalo@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa banyak siswa Kelas IV UPT SDN 2 Makale belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dalam pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti berusaha mencari solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa demi meningkatkan hasil belajar mereka. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendekatan Kualitatif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam empat komponen, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Dalam kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Puzzle. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam II siklus, masing-masing 2 pertemuan melalui tahap-tahap sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar observasi, lembar wawancara, lembar evaluasi dan lembar kerja siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan direfleksikan dengan menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar pengamatan tiap pertemuan oleh observer untuk melihat data aktivitas belajar, sementara data tentang hasil diperoleh melalui tes yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan Media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale ditandai dengan kemampuan menyelesaikan soal-soal pada tes yang diberikan dengan baik dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik, adapun ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah 48% dan pada siklus II ketuntasan hasil belajar adalah 100%.

**Kata Kunci:** *Media Puzzle, Hasil Belajar Siswa*

**Abstract:** *This Classroom Action Research (CAR) is motivated by the fact that many fourth-grade students at UPT SDN 2 Makale have not met the Minimum Completion Criteria (KKTP) in the IPAS subject. Therefore, the researcher seeks solutions to address the challenges faced by students in order to improve their learning outcomes. The research approach used is qualitative, and the type of research is Classroom Action Research (CAR). The implementation of this action research is planned in four components: (1) action planning, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. The learning activities are conducted using puzzle media. The data sources for this study include the fourth-grade teacher and the 25 fourth-grade students at UPT SDN 2 Makale, consisting of 14 boys and 11 girls. The research is conducted over two cycles, with each cycle consisting of two meetings following these stages: 1) action planning, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. Data collection techniques used in this study include observation sheets, interview sheets, evaluation sheets, and student worksheets. The collected data is then analyzed and reflected upon using qualitative methods. Data collection*

*is conducted through observation sheets for each meeting by the observer to assess learning activities, while outcome data is obtained through tests administered at the end of each cycle. The conclusion of this study is that using puzzle media to improve IPAS learning outcomes for fourth-grade students at UPT SDN 2 Makale is indicated by their ability to successfully complete the test questions, showing significant improvement in each cycle. The completion rate for learning outcomes in the first cycle was 48%, while in the second cycle it reached 100%.*

**Keywords:** *Puzzle Media, Student Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan kita. Sesuai dengan rencana pemerintah, setiap individu, mulai dari anak-anak hingga dewasa, diwajibkan untuk menempuh pendidikan selama 12 tahun. Proses pembelajaran yang ideal merupakan interaksi antara pengajar dan siswa yang mendorong partisipasi aktif siswa serta memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam hal ini, guru harus teliti dalam memilih strategi yang tepat dan memperhatikan berbagai komponen pembelajaran, seperti tujuan, metode, materi, media, dan penilaian. Mata pelajaran IPAS adalah salah satu jenis pembelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. IPAS merupakan kumpulan teori yang sistematis, dengan penerapan yang umumnya terbatas pada fenomena alam

Minimnya penggunaan media pembelajaran berdampak negatif pada hasil belajar siswa, karena mereka kurang terlibat dalam proses tersebut. Siswa cenderung pasif, dengan pembelajaran yang hanya terfokus pada guru. Kondisi ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran, termasuk dalam memilih media. Media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media seperti puzzle gambar diharapkan dapat mempermudah proses belajar, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan membantu konsentrasi siswa. Dengan cara ini, siswa akan lebih mudah memahami materi, merasa tidak bosan, dan lebih aktif berpikir, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Robi, 2018).

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Anggi Oktaviani (2019) dengan judul "Penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa 56,26% dan meningkat menjadi 81,25% pada siklus II berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar."

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV UPTSDN 2 Makale pada tanggal senin 18 Maret 2024, dari hasil observasi diperoleh data bahwa diantara 25 siswa kelas IV hanya 10 orang siswa yang sudah Tuntas atau mencapai KKTP yaitu 75 sesuai dengan KKTP mata pelajaran IPAS yang ditentukan disekolah tersebut dan 15 siswa belum Tuntas atau belum mencapai nilai KKTP. Rendahnya hasil belajar disebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah tanpa menggunakan media konkret kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan siswa kurang memperhatikan penjelasan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Melihat permasalahan yang ada, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPAS melalui penggunaan media *puzzle*. pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada keterkaitan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Untuk pembelajaran IPAS pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media *puzzle*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPT SDN 2 Makale?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* pada kelas IV UPT SDN 2 Makale.

## **METODE**

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus proses pada penelitian ini adalah aktifitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Fokus hasil adalah tingkat penguasaan siswa terhadap pembelajaran IPAS. Setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SDN 2 Makale. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian karena sesuai dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPAS kelas IV hasil belajar siswa masih rendah. Dan Subjek Penelitian ini adalah murid kelas IV UPT SDN 2 Makale, dengan sasaran utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *puzzle*. Adapun jumlah siswa kelas IV sebanyak 25 siswa

Rancangan tindakan sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu mengikuti model Kurt Lewin, dimana pelaksanaan terdiri dari 2 siklus. Siklus I terdiri dari 2x pertemuan dan Siklus II terdiri dari 2x pertemuan. Pada tahap ini setiap siklus mencakup tahap-tahap sebagai berikut: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi dan 4) refleksi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa Tes dan Non- tes ( Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara)

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas adalah: 1) Data hasil belajar IPAS pada pembelajaran, cara pengambilan datanya yaitu dengan memberikan tes kepada siswa pada setiap akhir siklus; 2) Data tentang situasi pembelajaran pada saat pelaksanaan tindakan, diperoleh melalui lembar observasi yang diamati selama proses pembelajaran, baik pada Siklus I dan II. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu: reduksi data, penyajian data, verifikasi data/pengumpulan data. Indikator Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu : indikator proses dan indikator hasil.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan proses pembelajaran. Data pada setiap siklus dipaparkan secara ilmiah. Hal ini bertujuan untuk melihat adanya persamaan, perbedaan dan perkembangan yang terjadi dalam setiap siklus.

Berdasarkan hasil tes I siklus I diketahui bahwa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,12% dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai

terendah adalah 53. Adapun hasil belajar yang diperoleh pada tes dengan 5 butir soal dalam jangka waktu 20 menit, pada siklus 1, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1: Data Hasil Tes pada Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	persentase	Persentase Ketuntasan
90-100%	Sangat baik	2	8 %	48%
80-89%	Baik	10	40%	
65-79%	Cukup	4	16%	52%
55-64%	Kurang	5	20%	
0-54%	Sangat kurang	4	16%	
Jumlah		25	100	100%

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 48% dan yang belum tuntas 52%. Dimana dari pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan III, yaitu 2 orang yang mendapat nilai 90-100 atau 8%, 10 orang siswa yang memperoleh nilai 80-89 atau 28%, 4 orang yang mendapat nilai 65-79 atau 16%, 5 orang yang mendapat nilai 55-64 atau 12% dan 4 orang yang mendapat nilai 0-54 atau 36%. Secara umum hasil belajar siswa pada pertemuan III siklus I belum memenuhi KKTP yang ditentukan sekolah yaitu  $\geq 75$ . Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata seluruh siswa untuk tes siklus I adalah 72,12% (terlampir). Dan juga ada beberapa tahapan yang belum dilaksanakan dengan baik sehingga itu dapat dikatakan sebagai faktor penghambat atau kendala pada siklus I sehingga dilanjutkan pada siklus II

Berdasarkan hasil tes siklus II diketahui bahwa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 91,68% dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 87. Adapun hasil belajar yang diperoleh pada tes dengan 5 butir soal dalam jangka waktu 20 menit, pada siklus II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 : Data Hasil Tes pada Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	persentase	Persentase Ketuntasan
90-100%	Sangat baik	13	60%	100%
80-89%	Baik	12	40%	
65-79%	Cukup	-	-	-
55-64%	Kurang	-	-	
0-54%	Sangat kurang	-	-	
Jumlah		25	100	100%

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah sudah sampai 100%. Dimana dari pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III yaitu 13 siswa yang mendapat nilai 90-100 atau 60%, 12 siswa yang memperoleh nilai 80-89, atau 40% maka secara umum hasil belajar siswa pada pertemuan III siklus II sudah memenuhi KKTP yang ditentukan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata seluruh siswa untuk tes formatif pertemuan III siklus II adalah 91,68% (terlampir).

Berdasarkan hasil refleksi dari atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tindakan kelas siklus II ini berhasil. Keberhasilan ini dinyatakan oleh hasil rekap data

observasi terhadap proses selama penerapan pembelajaran dan hasil melalui evaluasi/tes pada setiap pembelajaran materi. Melihat indikator keberhasilan yang diterapkan oleh peneliti sudah mencapai standar KKTP pada kategori sangat baik dan baik.

### **Penggunaan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS**

*Puzzle* adalah suatu media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh. Diah (2015). *Puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun gambar dengan memasangkan suatu bagian-bagian gambar sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh, *puzzle* merupakan media visual.

Eva (2013) Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahaminya yang terkandung, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan, pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran. Media *puzzle* sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi Ahmad (2018). Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SDN 2 Makale. *Puzzle* dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki hubungan yang erat, terutama dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Media *Puzzle* dapat digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian tubuh tumbuhan dan perkembangbiakan Tumbuhan secara visual, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Dalam pembelajaran IPAS dilaksanakan langkah-langkah Media *Puzzle* yakni 1) Guru memulai pembelajaran dengan melakukan kegiatan literasi teks di buku siswa.

2) Guru menanyakan pertanyaan pematik kepada siswa. 3) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar 4) Guru menjelaskan materi dan menyuruh siswa mencatat hal-hal yang penting. 5) Guru membagi kelompok peserta didik yang terdiri dari 3 kelompok, dan siswa menentukan nama masing-masing kelompok 6) Guru membagikan *puzzle* untuk dikerjakan bersama kelompok, media *puzzle* terkait tentang materi pembelajaran 7) Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok

8) Masing-masing kelompok maju kedepan menjelaskan hasil diskusinya, guru meluruskan jawaban apabila ada kesalahan.

Berdasarkan hasil belajar siswa bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dikatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale pada pembelajaran IPAS, hal ini selaras dengan hasil penelitian Anggi (2019). Bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* karena dengan media tersebut mereka lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dan penelitian ini meliputi aspek keterlaksanaan langkah-langkah media pembelajaran dan aspek kegiatan belajar siswa dalam arti bagaimana siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.

### **Peningkatan Hasil Belajar IPAS dengan Menggunakan Media *Puzzle***

Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Tingkat hasil belajar siswa dalam penelitian ini didasarkan pada nilai hasil belajar siswa yang diperoleh siswa melalui tes terdiri dari 5 butir soal essay yang diberikan pada akhir siklus yaitu pertemuan keempat. Penggunaan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa didukung oleh pendapat Sudjana

(2012) yang mengatakan bahwa tes sebagai salah satu alat untuk menilai hasil belajar adalah proses penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai dengan kriteria tertentu dan diperoleh melalui pengalaman belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada aspek guru dalam sepanjang pelaksanaan tindakan siklus I pada pertemuan I masih berada pada tingkat keberhasilan 62,5% berada pada kualitas kurang, pada pertemuan II siklus I berada pada tingkat keberhasilan 76,56% berada pada kualitas cukup, pada pertemuan III siklus I berada pada tingkat keberhasilan 79,76% berada pada kualitas cukup, karena pembelajaran berlangsung masih beberapa indikator yang tidak terlaksana dengan baik, mungkin media *puzzle* merupakan hal baru bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada sepanjang siklus I ditemukan masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan soal seperti yang diberikan peneliti, Siswa masih terbiasa dengan pembelajaran sebelumnya, media *puzzle* ini merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa kebanyakan bingung dengan proses pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti, sehingga pada saat siswa diberi soal tes dengan durasi waktu yang ditentukan, banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP 75 atau masih banyak siswa yang belum tuntas. Ketuntasan belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale setelah pemberian tes pada pertemuan siklus I diperlihatkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SDN 2 Makale Siklus I

Skor	Kategori	Jumlah siswa	presentase
75-100	Tuntas	12	48%
0-74	Tidak Tuntas	13	52%
		25	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa dari 25 siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale setelah pemberian tes pada siklus I sebanyak 12 orang dalam kategori tuntas dan sebanyak 13 orang siswa dalam kategori tidak tuntas. Sehingga presentase siswa yang memenuhi KKTP hanya 48% berada pada kualifikasi tidak cukup.

Berdasarkan hasil observasi pada aspek guru dalam sepanjang pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan I masih berada pada tingkat keberhasilan 79,68% berada pada kualifikasi cukup, pada pertemuan II siklus II keberhasilan 89,06% berada pada kualitas baik pada pertemuan III siklus II berada pada tingkat keberhasilan 98,80% berada pada kualifikasi sangat baik, karena dalam proses pembelajaran peneliti sudah melaksanakan seluruh indikator dengan baik yang telah ditentukan. Demikian halnya dengan hasil observasi aspek siswa pada pertemuan I siklus II berada pada tingkat keberhasilan 76,56% berada pada kualifikasi cukup, pada pertemuan II siklus II berada pada tingkat keberhasilan 85,93% berada pada kualifikasi baik, pada pertemuan III siklus II keberhasilan 96,42% berada pada kualifikasi sangat baik, karena proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan media *puzzle* bukan lagi hal yang baru bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada sepanjang siklus II ditemukan sudah banyak siswa yang mampu menyelesaikan soal seperti yang diberikan peneliti dengan baik. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dalam menggunakan media *puzzle* sehingga dalam pembelajaran siswa sudah tidak bingung dengan proses pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti, sehingga pada saat siswa diberi soal tes dengan durasi waktu yang



ditentukan, banyak siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP 75 atau sudah banyak siswa yang mendapat nilai tuntas. Ketuntasan belajar IPAS siswa IV UPT SDN 2 Makale setelah pemberian tes pada siklus II diperlihatkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV UPT SDN 2 Makale Siklus II

Skor	Kategori	Jumlah siswa	presentase
75-100	Tuntas	25	100%
0- 74	Tidak Tuntas	-	-
		25	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa dari 25 siswa IV UPT SDN 2 Makale setelah pemberian tes pada pertemuan IV siklus II sebanyak 25 orang siswa atau seluruh siswa dalam kelas IV dalam kategori tuntas. Sehingga

presentase siswa yang memenuhi KKTP hanya 100% berada pada kualifikasi sangatbaik. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa sudah mengerti dengan media *puzzle* dan pemahaman siswa terhadap materi mengalami peningkatan. Secara umum hasil analisis data siklus 1 dan siklus II disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 5 : Analisis Data Hasil Penelitian

Indikator	Siklus I	Siklus II
Aktivitas guru	79,76%	98,80%
Aktivitas siswa	78,57%	96,42%
Rata-rata nilai hasil belajar siswa	72, 12%	91,68%
Ketuntasan belajar	48%	100%

Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II dipengharui oleh keberhasilan pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan pencapaian dalam bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif,dan psikomotorik dari proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik, akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga tujuan akan tercapai dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Husna,(2017) media *puzzle* dapat memberikan rangsangan terhadap siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, dengan media *puzzle* dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Intan (2014).

Berdasarkan data-data yang diatas diperoleh dari siklus 1 dan siklus II, makadapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa. Dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian bagian Tubuh Tumbuhan dan perkembangbiakan tumbuhan dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah media *puzzle* yaitu guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, guru menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 anggota kelompok, setiap kelompok dari setiap siswa mampu menyusun rangkain potongan- potongan *puzzle* dengan benar sesuai dengan materi pembelajaran IPAS, guru mempersilakan siswa untuk menjawab soal

dan memberikan waktu yang telah ditentukan, guru mengumpulkan lembar jawaban ketika waktu yang ditentukan habis, guru memberikan penilaian, guru memberikan kesimpulan tentang apa yang dipelajari dan penutup. Dengan menerapkan langkah- langkah media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan Siklus II, maka diperoleh peningkatan aktivitas mengajar guru dan siswa. Pada siklus I aktivitas mengajar guru memperoleh nilai rata-rata 72,93% dan aktivitas belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 70,37%. Setelah ditinjau pada siklus II, aktivitas mengajar guru dan siswa mengalami peningkatan, aktivitas mengajar guru pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 89,18% dan aktivitas belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 86,30%.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I adalah diperoleh persentase ketuntasan 48% dengan nilai rata-rata 72,12% dan siklus II hasil belajar siswa adalah 100% dengan nilai rata-rata 91,68%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ab Marisyah, FIRMAN, R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*
- [2] Arikunto, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- [3] Ahmad Arifuddin An Dkk, Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika, (Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, vol,1,no.1,2018) h.12.
- [4] Amelia Yunia Rahmawati. (2020). *Bab II Kajian Pustaka Pengertian Belajar*. July,1-23. Danang Sucahyo dan Supriyono. "Penggunaan Media Puzzle Untuk [1] Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar". Surabaya:PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Volume 01/tahun 2015.
- [5] Diyah Ayu Warapsari & Soprorini, Pengembangan *Contextual Puzzle* dengan Pembelajaran Ipa Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup, (USEJ, vol.4 no.1, 2015) h.809.
- [6] Eva Niko A Mulyani, Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar, (JPGSD, vol.1, no,2,2013) h.3.
- [7] Fadhallah. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- [8] Hermanto, D. (2022). Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (PkMN)*, 782-788.
- [9] Husna, N., Sari, S. A., & Kimia, J. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Acah. *Jurnal Pendidikan Seni Indonesia*, 5(1), 66-71. <https://doi.org/http://jurnal.unsiya.ac.id/JPSI/aricel/view/841>.
- [10] Intan Kurniawati, E. S. R. (2014). Pengembangan Media Woody Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biolog Education* 3(3),319-329.[doi.org/10.15294/jbe.v3i3.4528](https://doi.org/10.15294/jbe.v3i3.4528).
- [11] Jamil, I. M. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar